

## PEMANFAATAN *E-LEARNING* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA

Nurul Aurelia K<sup>1</sup>, Siti Fitriana<sup>2</sup>, MA Primaningrum Dian<sup>3</sup>  
e-mail: [nurulaurellia12@gmail.com](mailto:nurulaurellia12@gmail.com)

<sup>123</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya pandemi *covid-19* yang memunculkan berbagai permasalahan khususnya perekonomian di Indonesia menjadi merosot dan berakibat pula pada sistem pendidikan maka untuk memutuskan penyebaran *covid-19* diberlakukannya pembelajaran jarak jauh atau *home learning* sehingga mahasiswa diharuskan melaksanakan pembelajaran secara *online*. Permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran bagaimana pemanfaatan *e-learning* terhadap prestasi belajar mahasiswa di Universitas PGRI Semarang. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah pemanfaatan *e-learning* terhadap prestasi belajar mahasiswa selama melaksanakan pembelajaran *online* apakah mampu memunculkan perilaku yang positif atau bahkan memunculkan perilaku yang negatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa bimbingan dan konseling sebanyak 3 mahasiswa dan 3 dosen. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *e-learning* terhadap prestasi belajar mahasiswa dengan mahasiswa lainnya berbeda-beda, secara keseluruhan dalam pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran yang paling tinggi persentasenya adalah *non-linearity*, *feedback interactivity*, *just in time*, *multimedia-learners* dan yang terakhir *easy accessibility*. Subjek yang mampu mengelola pemanfaatan *e-learning* dengan baik akan mampu menunjukkan perubahan-perubahan perilaku yang positif dalam proses belajar sedangkan subjek yang belum mampu memanfaatkan *e-learning* menunjukkan perubahan perilaku dalam proses belajar yang negatif.

**Kata Kunci : Pemanfaatan *E-Learning*, Prestasi Belajar, Mahasiswa**

### Abstract

*This research is based on the existence of the covid-19 pandemic which has raised various problems, especially the economy in Indonesia which has deteriorated and also has an impact on the education system, so that to stop on the spread of covid-19, distant learning or home learning is implemented so that student are required to carry out online learning. The problem raised in this study is to obtain an overview of how e-learning is used of Semarang. The purpose to be achieved in this study is the use of e-learning whether it is able to generate positive or even negative behavior. This type of research was qualitative research with a case study method. Respondents in this study were students of guidance and counseling that consisted of three students and three lecturers. The data in this study were obtained through interviews, observation and documentation. Based on the results of the research data analysis shows that the use of e-learning on student learning achievement with other students is different, overall in the use of e-learning as a learning medium the highest percentage is non-linearity, feedback interactivity, just in time, multimedia-learners and last is easy accessibility. Subjects who are able to manage the use of e-learning properly will be able to show positive behavior changes in the learning properly will be able to show positive behavior changes is in the learning process, while subjects who have not been able to take advantage of e-learning show negative behavior changes in the learning process.*

**Keywords: The use of *e-learning*, Learning Achievement**

Info Artikel : Diterima April 2021 | Disetujui Juni 2021 | Dipublikasikan Juni 2021

## Pendahuluan

Semenjak pandemi *Corona Virus Disease* 2019 atau lebih diketahui dengan sebutan *Covid-19* masuk pertama kali ke Indonesia dengan penemuan kasus positif pertama tanggal 2 Maret 2020. Pemerintah Indonesia menerapkan sebuah penanganan atau pencegahan wabah *covid-19* dengan cara *social distancing*, pembatasan selektif, *physical distancing* dan penerapan kebijakan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dengan tujuan memutuskan rantai penyebaran *covid-19*. Akibat dari adanya *covid-19* menimbulkan perekonomian di Indonesia menjadi merosot dan berakibat juga pada sistem pendidikan tetapi adanya dampak *covid-19* sesungguhnya memberikan inovasi pembelajaran atau membuka paradigma baru bagi lembaga pendidikan yang tidak lagi menggambarkan proses pembelajaran melalui tatap muka secara langsung tetapi terdapat peran penting teknologi informasi sistem jarak jauh dengan memanfaatkan daring (*online*). Meskipun dengan adanya kebijakan pembelajaran *learning from home* diharapkan peserta didik maupun fasilitator pendidik untuk dapat menguasai sistem teknologi informasi dan menerapkannya dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Hanum dalam (Suendari & Suparno, 2019) pelaksanaan *e-learning* untuk pembelajaran ialah terobosan yang sangat strategis dalam menerapkan teknologi baru pada kegiatan sistem informasi di dunia pendidikan.

*E-Learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang digunakan sebagai sarana dalam proses belajar mengajar yang dilakukan tanpa bertatap muka secara langsung dan memanfaatkan teknologi komputer atau teknologi informasi yang dilengkapi dengan koneksi internet. Menurut (Prihati & Paramita, 2016) *E-learning* memberikan peran sangat berarti dalam metode pembelajaran seperti dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan prestasi belajar dikarenakan dalam suatu proses belajar membutuhkan suatu media yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri mahasiswa. Meskipun demikian, kenyataannya menggunakan media pembelajaran *e-learning* tidak hanya mempunyai kelebihan tetapi juga mempunyai kekurangan pada proses pembelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melakukan kerjasama dalam penyelenggaraan pembelajaran dengan berbagai pihak diantaranya google, kelas pintar, microsoft, quipper, ruang guru, sekolahmu, zenius.

Menurut Effendi dalam (Wijaya, Lukman, & Yadewani, 2020) untuk mengaplikasikan proses belajar mengajar dengan memanfaatkan *e-learning* memiliki beberapa kelebihan antara lain mengurangi biaya pengeluaran, fleksibilitas waktu, standarisasi dan efektivitas pembelajaran tetapi terdapat beberapa kekurangan dalam pembelajaran *e-learning* yaitu mahasiswa harus memiliki kemampuan konsentrasi atau fokus dalam belajar dan kemampuan berkomunikasi yang baik. Meskipun beberapa kekurangan atau kelebihan yang telah dipaparkan, kekurangan tersebut dapat diatasi dengan menjadikan acuan tersebut untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mahasiswa maupun dosen.

Namun, pada kenyataannya mengenai pembelajaran online selama pandemi *covid-19* berbeda dengan apa yang terjadi di lapangan. Hal ini diketahui dari survei yang digelar oleh Kemendikbud terkait pembelajaran daring atau belajar jarak jauh yang dilakukan pada akhir Maret 2020. Berdasarkan hasil survei perguruan tinggi sudah melakukan pembelajaran daring dan mahasiswa mengandalkan *handphone* sebagai alat bantu proses pembelajaran tetapi mahasiswa mengeluhkan koneksi internet yang buruk tetapi kelebihan dari pembelajaran daring sebagian besar mengatakan pengalaman baru dan lebih rileks, tidak perlu datang ke kampus, bisa belajar dari rumah dan sebagainya (Astuti, 2020)

Hal ini juga dirasakan oleh mahasiswa Universitas PGRI Semarang prodi Bimbingan dan Konseling. Berdasarkan hasil wawancara mengenai pembelajaran online bahwa memiliki beberapa kendala saat proses pembelajaran berlangsung seperti faktor gangguan sinyal, kuota internet yang kurang memadai sehingga mahasiswa yang berada di pedesaan terkadang mengalami gangguan atau hambatan pada proses pembelajaran ketika dosen menjelaskan materi melalui *video call* atau *zoom*

*cloud meetings* tidak terdengar begitu jelas dikarenakan terputus – putus. Begitu juga ketika melakukan proses ujian *online* masih banyak mahasiswa yang mengalami kendala sinyal hal ini berakibat pada hasil ujian tidak maksimal dan masih ada beberapa mahasiswa yang merasakan perbedaan atau perubahan metode pembelajaran tatap muka secara langsung dengan *online* seperti tidak bisa fokus atau konsentrasi serta masih sulit untuk memahami materi sehingga mengakibatkan mahasiswa lebih menyukai pembelajaran tatap muka secara langsung dikarenakan mahasiswa merasa sulit untuk konsentrasi atau kurang fokus pada saat proses pembelajaran daring dan kesulitan belajar sendiri di rumah (Leonindita et al., 2020)

Namun media pembelajaran *e-learning* secara tidak langsung mahasiswa dituntut untuk aktif dalam meningkatkan kinerja individu terhadap pemanfaatan teknologi informasi yang dari tahun ke tahun semakin canggih sehingga berpengaruh juga terhadap prestasi belajar mahasiswa. Hal ini berkaitan dengan penelitian yang dilakukan (Darliah, 2016) bahwa semakin tinggi penggunaan *e-learning* oleh mahasiswa maka motivasi belajar mahasiswa semakin meningkat dan semakin sering penggunaan *e-learning* oleh mahasiswa, maka prestasi belajar mahasiswa juga akan semakin meningkat.

Menurut (Agustina, 2013) pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran yaitu : a) *Non – Linearity* merupakan kebebasan mengakses objek pembelajaran seperti *download* materi dan tugas-tugas dari dosen serta terdapatnya fasilitas yang menunjang proses pembelajaran dengan menggunakan *e-learning*, b) *Self – Managing* adalah kemampuan dosen mengelola proses pembelajaran dengan mengikuti struktur yang terdapat pada *e-learning* dan kemampuan dosen dalam menjelaskan materi belajar sehingga lebih dapat dimengerti oleh mahasiswa, c) *Feedback – Interactivity* adalah proses pembelajaran dilakukan secara interaktif dan terdapat *feedback* dalam proses pembelajaran, d) *Multimedia-Learners Style* adalah fasilitas *multimedia* dalam proses pembelajaran *e-learning* untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran secara jelas dan nyata, e) *Just In Time* adalah sebagai media pembelajaran *e-learning* dapat digunakan kapan saja dan materi pembelajaran yang terdapat di *e-learning* serta dapat untuk menyelesaikan permasalahan dan meningkatkan pengetahuan atau keterampilan mahasiswa, f) *Dynamic Updating* adalah pembaruan materi secara *online* dan pembaruan materi mengikuti perubahan teknologi, g) *Easy Accessibility* adalah kemudahan mengakses *e-learning* dan kemudahan mengakses fasilitas *e-learning*, h) *Collaborative Learning* adalah pembelajaran yang terdapat pada *e-learning* memungkinkan terjadinya komunikasi secara langsung baik pada waktu bersamaan maupun berbeda.

Menurut Kumar dalam (Karwati, 2014) pemanfaatan *e-learning* itu sendiri memiliki empat indikator yang terdapat dalam pemanfaatan *e-learning* adalah : 1) Materi belajar dan soal evaluasi merupakan materi pembelajaran atau soal-soal pendalaman materi telah tersedia secara *online* dan dapat dengan mudah untuk diunduh dengan mudah disertai soal evaluasi sehingga hal tersebut dapat dijadikan untuk tolak ukur, 2) Dosen, dimana dosen selalu memberikan arahan dalam proses pembelajaran dan melakukan interaksi *real time* atau menjawab pertanyaan maupun membantu dalam forum diskusi, 3) Kesempatan bekerja sama, dimana dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk memudahkan atau mengatur pertemuan proses belajar secara *online* sehingga dapat dilakukan secara bersamaan tanpa terkendala oleh jarak, 4) Multimedia yaitu penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat berbentuk *video*, *audio*, dan simulasi *online* yang digunakan untuk menyampaikan atau memberi materi pembelajaran dimana membuat mahasiswa menarik atau minat dalam belajar.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan yang memunculkan berbagai permasalahan selama proses pembelajaran *online*. Maka dalam hal ini peneliti tertarik meneliti tentang pemanfaatan *e-learning* terhadap prestasi belajar mahasiswa selama melaksanakan pembelajaran *online* yang berlangsung sejak adanya *covid-19* berdasarkan pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran.

## Metode

Pada penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Menurut Erikson dalam (Anggito & Setiawan, 2018) mengatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk mengungkapkan secara naratif mengenai apa yang dilakukan atau dampak dari tindakan yang dilakukan. Sedangkan Menurut (Fitrah & Lutfiyah, 2017) studi kasus adalah penelitian yang dilakukan secara rinci terhadap apa yang sedang terjadi dan mempelajari keadaan atau perkembangan individu dalam pencapaian penyesuaian yang lebih baik.

Penelitian dilakukan di bulan Desember – Januari, bertempat di Universitas PGRI Semarang. Sumber data dari penelitian ini adalah tiga mahasiswa dan tiga dosen BK. Cara pengambilan data dalam penelitian ini dengan menggunakan Model Miles dan Huberman. Menurut (Sugiyono, 2016) analisis data lapangan model Miles dan Huberman yaitu : 1) Pengumpulan Data, dalam proses pengumpulan data diperoleh dari data hasil observasi, wawancara atau data pendukung dokumentasi sehingga dapat untuk dipahami dan dapat di informasikan ke orang lain, 2) Reduksi Data, data yang diperoleh dari lapangan akan dilakukan proses analisis data melalui reduksi data. Reduksi data merupakan merangkum atau memfokuskan pada hal-hal yang penting, 3) Display Data, dalam mendisplay data atau menyajikan data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat atau bagan, 4) Penarikan Kesimpulan Verifikasi, dalam penarikan kesimpulan dikatakan kredibel apabila kesimpulan yang dikemukakan didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten pada saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data.

Prosedur dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahapan dalam melakukan penelitian antara lain : a) Studi Persiapan / Orientasi dimana dilakukan penelitian untuk mempersiapkan berbagai pertanyaan (instrumen) dengan tujuan untuk menggali topik permasalahan, b) Studi Eksplorasi Terfokus dalam studi ini terfokus pada tiga responden yaitu DH, AA, dan IF, c) Tahap Eksplorasi Umum, tahap ini dilakukan dengan wawancara terhadap orang – orang yang dianggap penting atau dekat atau paham mengenai informasi responden yang diteliti seperti dosen bimbingan dan konseling.

## Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan subjek 1 (DH), bahwa DH adalah mahasiswa yang mampu untuk memanfaatkan *e-learning* terhadap prestasi belajar yang positif dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara *online*. Hal ini diketahui pada saat proses wawancara dengan DH, bahwa subjek DH termasuk mahasiswa yang tidak mudah menyerah dikarenakan ketika proses pembelajaran yang dilakukan secara *online* lebih diuji dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka secara langsung namun DH terus berusaha agar mampu menyesuaikan diri selama proses pembelajaran *online*. DH juga terbantu adanya pembelajaran *online* dikarenakan DH menjadi lebih fokus dalam proses belajar dan lebih mudah untuk mencari sumber informasi mengenai materi atau penugasan perkuliahan. Selama proses pembelajaran berlangsung DH mampu melakukan komunikasi dengan baik, baik dengan mahasiswa lainnya maupun dengan dosen, contohnya ketika DH mengalami kesulitan mengenai materi pembelajaran DH berusaha untuk melakukan interaksi dengan bertanya langsung kepada dosen dan selama proses pembelajaran DH selalu berusaha untuk mendengarkan serta mencatat poin – poin materi pembelajaran yang penting. Dengan adanya pembelajaran *online*, DH merasakan terbantu adanya *e-learning* seperti menjadi lebih banyak mengenai berbagai macam aplikasi seperti *google meet*, *zoom*, *spada* dan sebagainya, dimana media-media tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Selama proses pembelajaran *online* diberlakukannya, DH sering mengalami kesulitan pada proses pembelajaran yang disebabkan oleh sinyal yang kurang stabil sehingga DH berusaha mencari sudut rumah yang bagus untuk menerima sinyal dengan baik agar DH tetap bisa mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan dalam proses perkuliahan *online* yaitu berupa *audio* dan *video*, dimana media pembelajaran tersebut membuat DH terbantu dalam proses belajar seperti lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dengan subjek 2 (AA), bahwa AA merasakan kesulitan dalam mengikuti proses perkuliahan dimana keadaan lingkungan di rumah AA sulit untuk menerima sinyal dengan baik sehingga berdampak pada materi pembelajaran yang sulit untuk diakses dan berdampak juga pada penerimaan materi yang disampaikan oleh ibu/bapak dosen kurang baik dikarenakan terputus – putus. AA merupakan subjek yang jarang melakukan komunikasi dengan dosen, hal ini ditunjukkan ketika proses wawancara bahwa AA lebih memilih untuk melakukan komunikasi dengan temannya terlebih dahulu dibandingkan dengan dosen ketika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas yang dilakukan AA selama perkuliahan yaitu mendengarkan dosen, mencatat poin – poin materi yang penting, memperhatikan dosen dan berusaha untuk melakukan interaksi dengan dosen. Dengan adanya pembelajaran *online*, AA merasakan manfaat dari proses pembelajaran yang dilakukan secara *online* yaitu membuat AA banyak melakukan hal positif di rumah, menjadi lebih fokus dalam belajar dan terbantu lebih mudah untuk mengatur proses belajar serta media yang digunakan pada pembelajaran *online* yang berupa *video* atau *audio* membantu AA dalam memahami materi perkuliahan yang diberikan oleh dosen. Meskipun selama diterapkannya proses pembelajaran *online*, AA mengalami kesulitan namun AA berusaha untuk mampu menyelesaikan permasalahan – permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi penelitian dengan subjek 3 (IF), bahwa IF lebih menyukai pembelajaran tatap muka secara langsung dibandingkan dengan pembelajaran *online* meskipun IF terbantu adanya proses pembelajaran seperti IF merasakan hal baru dalam perkuliahan mengenai berbagai macam aplikasi, terbantu mencari berbagai macam informasi mengenai penugasan atau materi perkuliahan tetapi selama mengikuti proses perkuliahan kebiasaan yang dilakukan IF ketika proses pembelajaran berlangsung yaitu melakukan aktivitas lain seperti menonton tv, tidur, makan, dan terkadang IF juga membuka aplikasi lain ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya pembelajaran *online*, IF tidak merasakan manfaat dari adanya pembelajaran *online* justru membuat IF tidak mempunyai rasa semangat dalam hal belajar yang menyebabkan nilai perkuliahan IF menjadi menurun dan adanya media pembelajaran berupa *video* selama proses perkuliahan *online* membuat IF merasakan kesulitan dikarenakan IF harus menghapus file – file terlebih dahulu yang ada di *handphone* dikarenakan memakan kapasitas memori yang cukup banyak.

## **Pembahasan**

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, mengenai pemanfaatan *e-learning* terhadap prestasi belajar mahasiswa prodi bimbingan dan konseling di Universitas PGRI Semarang yang dapat dipengaruhi oleh pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran sesuai dengan teori menurut (Agustina, 2013) dan Kumar dalam (Karwati, 2014) antara lain :

*Non-Linearity*, menunjukkan kemampuan untuk memudahkan dalam mengakses materi, tugas, soal dan mendapatkan apa yang dibutuhkan oleh mahasiswa maupun dosen untuk dijadikan tolak ukur dalam proses pembelajaran. Dalam pemanfaatan *e-learning non-linearity* yang baik dari ketiga subjek tersebut dapat memunculkan manfaat adanya *e-learning* dalam proses pembelajaran seperti membuat menjadi lebih fokus dalam proses belajar, menjadi lebih mudah dalam proses perkuliahan, dapat membuka kembali materi perkuliahan yang diberikan dosen, dan dapat mencari sumber referensi dari internet yang berkaitan dengan materi atau penugasan serta dengan adanya pembelajaran *online* dituntut menjadi aktif ketika proses perkuliahan berlangsung, tetapi adapula yang belum mampu memanfaatkan seperti materi atau penugasan yang diberikan oleh dosen sulit untuk diakses dikarenakan subjek terkadang mengalami kesulitan dalam kendala sinyal sehingga berdampak juga pada penyampaian materi pembelajaran yang terputus - putus atau tidak menerima pembelajaran dengan baik.

*Feedback Interactivity*, menunjukkan proses pembelajaran yang dilakukan secara interaktif dan adanya *feedback* antara mahasiswa maupun dosen. Pemanfaatan *e-learning* pada *feedback interactivity* dapat memunculkan perilaku yang baik dan yang belum mampu memunculkan pemanfaatan *e-learning* dengan baik, dari ketiga subjek seperti memunculkan perilaku selama proses pembelajaran berlangsung, subjek mendengarkan dosen selama proses pembelajaran dengan cara menyalakan kamera, membuka kembali materi pembelajaran yang diberikan dosen, mencatat poin – poin yang penting, dan melakukan komunikasi dengan dosen serta bertanya mengenai pembelajaran yang sulit untuk dipahami. Namun, dengan adanya pembelajaran *online* diberlakukan ketiga subjek menginginkan bahwa agar semua pengajar selama proses pembelajaran berlangsung menciptakan suatu proses belajar mengajar yang menarik agar ketika proses perkuliahan berlangsung mahasiswa tidak merasakan jenuh atau bosan. Sedangkan pemanfaatan *e-learning feedback interactivity* yang tidak memunculkan perilaku positif dalam proses pembelajaran yaitu subjek memunculkan tindakan jarang melakukan komunikasi dengan dosen dikarenakan salah satu subjek merasa takut apabila melakukan komunikasi dengan dosen sehingga ketika mengalami kesulitan mengenai pembelajaran lebih sering untuk memilih bertanya kepada mahasiswa lainnya terlebih dahulu untuk menjelaskan materi tersebut dibandingkan dengan dosen dan memunculkan tindakan ketika proses pembelajaran berlangsung dengan melakukan aktivitas lain seperti menonton tv, tidur, makan dan membuka aplikasi lain selama proses pembelajaran berlangsung apabila proses perkuliahan tersebut dilakukan dengan mematikan kamera.

Pemanfaatan *e-learning* ketiga yaitu *just in time*, dimana menunjukkan kemudahan dalam mengatur proses pembelajaran yang dilakukan secara *online* dan membantu mahasiswa dalam proses belajar seperti membuka kembali file materi perkuliahan kapan saja dan dimana saja. Dalam penelitian ini, pemanfaatan *e-learning just in time* sebagai media pembelajaran dapat memunculkan perilaku positif dan negatif. Dalam penelitian ini, masing-masing subjek memunculkan perilaku bahwa adanya proses pembelajaran *online* subjek merasakan terbantu dalam proses belajar seperti lebih mudah memahami materi pembelajaran, memudahkan untuk mencari informasi dan membuat menjadi lebih paham mengenai berbagai macam aplikasi *video* untuk membantu membuat media presentasi yang lebih menarik serta juga merasakan manfaat adanya pembelajaran *online* yaitu lebih banyak mengenal berbagai macam aplikasi untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih mudah dan menjadi lebih konsentrasi ketika proses pembelajaran berlangsung, selama proses pembelajaran *online* diterapkan juga memunculkan perilaku banyak melakukan hal positif ketika berada di rumah, lebih fokus dalam belajar dan mampu menghargai waktu meskipun selama proses pembelajaran *online* dari ketiga subjek tersebut terkadang mengalami kesulitan dikarenakan sinyal yang kurang stabil tetapi berusaha untuk tetap mengikuti proses perkuliahan dengan baik seperti berusaha untuk mencari wifi terdekat agar bisa mengikuti kembali proses perkuliahan dengan baik, dan berusaha untuk menyampaikan permasalahan tersebut kepada dosen ketika pembelajaran berlangsung.

Sedangkan untuk pemanfaatan *e-learning just in time* belum mampu memanfaatkan dengan baik yaitu subjek memunculkan perilaku bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran *online* dilakukan secara monoton dikarenakan ada salah satu dosen selama proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan metode ceramah sehingga merasakan pembelajaran *online* kurang efektif dan merasakan kesulitan dalam mengikuti perkuliahan dikarenakan keadaan lingkungan di sekitar rumah yang sulit untuk menerima sinyal agar tetap stabil dan pembelajaran tatap muka secara langsung lebih membantu dibandingkan dengan *online* dikarenakan lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran sedangkan untuk *online* tidak karena bosan selalu menatap layar *computer* serta sering mengalami kendala sinyal sehingga membuat terganggu dalam proses perkuliahan.

Selanjutnya *easy accessibility* menunjukkan untuk membantu mahasiswa maupun dosen dalam menyelesaikan permasalahan selama proses pembelajaran *online*. Dalam penelitian ini *easy accessibility* dalam pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran dapat memunculkan perilaku dalam memanfaatkan *e-learning* dengan baik. *Easy accessibility* dalam proses pembelajaran *e-learning* yang baik dari ketiga subjek tersebut yaitu sama-sama mengalami kesulitan pada sinyal atau jaringan internet yang tidak stabil selama proses perkuliahan dan masalah lainnya maka ketiga subjek

tersebut berusaha untuk menyelesaikannya selama proses pembelajaran seperti selama proses pembelajaran *online* pernah mengalami keterlambatan dalam mengikuti proses perkuliahan dikarenakan terkadang subjek terlambat mengikuti presensi lalu untuk mengatasi permasalahan tersebut subjek meminta bantuan kepada temannya untuk mengingatkan kembali apabila dilakukan aktivitas perkuliahan, ketika proses perkuliahan *online* masih ada salah satu subjek yang belum mampu menyesuaikan diri maka subjek tersebut menyesuaikan diri selama proses pembelajaran *online* mulai dari mengerti mengenai berbagai macam teknologi yang digunakan dalam proses perkuliahan agar tidak mengalami ketertinggalan atau kesulitan selama proses pembelajaran *online* atau mengalami kesulitan pada sinyal maka berusaha untuk mencari sudut rumah yang bagus atau stabil untuk dapat bisa menerima sinyal dengan baik selama proses perkuliahan berlangsung dan berusaha untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan memberanikan diri untuk meminta izin kepada dosen untuk mengakhiri proses perkuliahan lalu mengikuti kembali dengan melaksanakan proses pembelajaran melalui warnet terdekat di rumah agar ketika proses pembelajaran berlangsung tidak mengalami kesulitan.

Selain mengalami kesulitan pada sinyal subjek juga merasakan bahwa penugasan yang diberikan oleh ibu/bapak dosen terlalu banyak selama pembelajaran *online* sehingga untuk mempermudah mengenai penugasan maka berusaha untuk mengerjakan tugas-tugas tersebut dari hal yang paling mudah terlebih dahulu dan selama proses pembelajaran ketika merasakan bosan maka subjek berusaha mencari informasi sendiri melalui internet lalu mempelajari pemahaman materi tersebut dengan belajar sendiri secara mandiri atau dengan meminta bantuan kepada teman-temannya untuk memberikan penjelasan kembali mengenai materi tersebut.

Pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran terakhir yaitu *multimedia-learners*. *Multimedia-Learners* menunjukkan media yang digunakan selama proses pembelajaran *online* berupa *video* atau *audio* untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Pemanfaatan *e-learning* terhadap *multimedia learners* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini ketiga subjek tersebut mampu memanfaatkannya. Selama proses pembelajaran online media digunakan subjek 1,2, dan 3 dalam proses perkuliahan yaitu *powerpoint* dan *video* yang dilakukan melalui *zoom*, *google meet*, *spada*, *link youtube*, *sip*, dan *whatsapp group*. Dari media-media tersebut ketiga subjek terbantu dalam proses pembelajaran seperti lebih mudah untuk memahami materi dikarenakan lebih rinci dan jelas mengenai pembelajaran serta media tersebut menarik digunakan dalam proses perkuliahan.

## **SIMPULAN (PENUTUP)**

Berdasarkan hasil penelitian pada Bab IV, dapat diperoleh kesimpulan bahwa pemanfaatan *e-learning terhadap* prestasi belajar mahasiswa dapat dilihat dari pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran diantaranya *Non-Linearity*, *Feedback-Interactivity*, *Just In Time*, *Easy Accessibility*, dan *Multimedia-Learners*.

Subjek 1 (DH) merupakan mahasiswa yang mampu memanfaatkan *e-learning* dengan baik, hal ini ditunjukkan ketika kebiasaan yang dilakukan ketika proses pembelajaran *online* berlangsung. Subjek 2 (AA), mampu mengelola pemanfaatan *e-learning* dengan baik seperti memunculkan perilaku berusaha untuk mengaktifkan kamera selama proses pembelajaran berlangsung sedangkan untuk subjek 3 (IF) belum mampu memanfaatkan *e-learning* dengan baik dikarenakan IF lebih menyukai pembelajaran tatap muka secara langsung karena lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang dilakukan secara langsung dibandingkan dengan *online*.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih kepada dosen pembimbing I Ibu Siti Fitriana, dan pembimbing II Ibu MA Primaningrum Dian, Mahasiswa Bimbingan dan Konseling dan dosen BK yang terlibat dalam penelitian ini di Universitas PGRI Semarang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. (2013). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) ISSN : 1907-5022*, 1-5.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Astuti, A. N. (2020, Juli Kamis). *News.detik.com*. Retrieved Juli Kamis, 2020, from Detiknews: <https://news.detik.com/berita/d-5086325/survei-kemendikbud-internet-lemot-dikeluhkan-mahasiswa-saat-belajar-daring>
- Darliah, L. (2016). Pengaruh Kualitas Informasi dan Penggunaan E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FE UNY dengan Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi, Volume 5, Nomor 2*, 8.
- Fitrah, M., & Lutfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kasus dan Studi Kasus)*. CV Jejak: Jawa Barat.
- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi VOL.17 NO.1*, 14.
- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi VOL.17 NO.1*, 14.
- Leonindita, S., Fitria, R., Fitriani, A., Muktafi, M. R., Aliyyunisa, N., & Rahmawati, F. (2020). Analisis Problematika Pembelajaran Daring Siswa Kelas VIII Pada Materi Baris Dan Deret Ditinjau Dari Pemahaman Konsep Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Tidar Abstrak. *DE\_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 1(2), 135–142. [http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de\\_journal/article/view/134](http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal/article/view/134)
- Prihati, Y., & Paramita, P. (2016). Efektifitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Tunagrahita Ringan. *Media Penelitian Pendidikan Vol.10 / No.2*, 12.
- Suendari, R., & Suparno. (2019). Pengaruh Penerapan E-Learning Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Syiah Kuala). *Jurnal ilmiah Mahasiswa Ekonomi Akuntansi (JIMEKA) Vol.4, No.4*, 1-5.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, R., Lukman, M., & Yadewani, D. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pemanfaatan E-Learning. *DIMENSI Vol.9, No.2 ISSN : 2085-9996*, 1-15.